

Deoarece am avut mai multe lucruri de spus despre Civilization 4 decît incapeau în 6 pagini de revista, iată aici prima jumătate a articolului din Level semnat de mine:

"La începutul anului trecut a ajuns la mine, parcă primit de la Mitza, un interesant material „scurs” din interiorul Firaxis, intitulat „Don't blow it!”. Era vorba despre un slideshow creat în Power Point, în care numitul Soren Johnson, șeful de proiect pentru Civilization 4, expunea cîteva dintre ideile care vor sta la baza noului membru al seriei. De fapt, al francizei Civilization, cum era numită de S.J., pentru că documentul părea clar adresat oamenilor de afaceri care sînt implicați în partea economică a producției jocului – termenii și stilul materialului erau departe de ceea ce trece prin mintea unui jucător, sau chiar a unuia din creatorii jocului.

Era interesant să vezi ce limbă de lemn, ce manieră blăblărească trebuie să folosească un om normal ca să expună idei normale unor făcători de bani cu pretenții. De fapt, tocmai acest limbaj, dublat de cîteva afirmații ale celui în mîinile căruia se afla destinul celei mai bune strategii de pînă atunci, m-au făcut să tremur rapid și cu intensitate, la gîndul că Civilization va fi mai mult cheeseburger cu cola decît strategie, și mai mult franciză decît un joc.

Pentru a vă ilustra sursa îngrijorărilor mele, iată cîteva din ideile expuse de domnul Soren Johnson. În primul rînd, se pomenea de cîteva ori de eliminarea elementelor, citez, „unfun”. Apoi se vorbea de faptul că, în evoluția unei francize (a se citi serie de jocuri) nu trebuie să te bazezi prea mult pe fanii hardcore ai seriei, ci să-ți schimbi publicul țintă, făcînd jocul mai simplu și mai accesibil, nu mai complicat/mai realist.

Aș cita aici: "The games have been getting bigger in scope with more details and more complexity and with less and less sales... real-time strategy games.", "...I think we're seeing a lot of games make up for a lack of core gameplay innovation by adding features which build off an assumption that the player already is well-versed in the genre's history – that's going to lead to diminishing returns."

Apoi, în același document se analiza evoluția altor două strategii de mare succes, Warcraft III și Age of Mythology, pe care eu personal nu prea le agreez, ceea ce m-a lăsat cu senzația că, gata, Civ-ul se duce de rîpă, devine un bibelou drăguț, facil și impersonal, care va încerca să vrăjească acea parte a jucătorimii ce nu practică NFS Underground, deși are toate dotările intelectuale necesare în acest sens.

Dacă la asta adaug și unul din titlurile mari din respectivul material, în care se spunea "Jumping Genres" și se vorbea de jocuri care au trecut de la un gen la altul, de la strategie la RGP & stuff, după care se pomenea iarăși de "elemente de RPG", cred că spaimele capătă contur.

La începutul anului trecut, gîndind că am cetit din "Apocalipsa Strategiei după Soren Johnson, șef de proiect", am rămas cu grele întrebări, ale căror răspunsuri vi le împărtășesc aici. Căci, pînă la urmă, ce s-a ales din nobilele idealuri mercantile expuse în "Don't blow it!"?

Promo

Păi, decît că să începem cu partea concretă a elementelor de RPG, așa cum s-au strecurat acestea în noul Civ. Mai exact, este vorba de felul în care sînt concepute și evoluează unitățile militare. Acestea nu mai sînt caracterizate de trei parametri (atac/defensivă/deplasare), ci numai de putere (strength) și de capacitatea de deplasare. Diferența între comportamentul în atac și cel în apărare al unității se face acum pe baza "promovărilor" (promotions) obținute de aceasta în timp, odată cu acumularea punctelor de experiență. Astfel, dacă trupa este produsă într-un oraș în care se află cazarme (barracks), aceasta va porni de la bun început cu 4 puncte de experiență. Deci, prezența cazarmei nu mai mărește cu un anumit procent capacitatea de atac/apărare a trupei, ci deschide

posibilitatea unei prime promovări, la care trupa are dreptul deja cu patru puncte de experiență acumulate.

Promovările sînt de foarte multe feluri și depind de tipul unității militare. Spre exemplu, există promovări ce măresc puterea cu cîte 10 procente în orice situație, sau care măresc puterea cînd trupa apără un oraș, sau se află în junglă, sau pe dealuri, sau luptă cu cavaleria, ori arcașii sau artileria. Alte promovări oferă trupei șanse crescute de a lovi prima, sau de a se retrage din luptă înainte de suprimarea completă. O anumită promovare dă posibilitatea trupei de a se însănătoși în teritoriul inamic. Sînt foarte multe astfel de feluri de promovări, și multe dintre acestea au mai multe "grade", etape – poți promova de mai multe ori o trupă pentru a-i mări puterea la atacarea sau apărarea unui oraș, sau pentru a crește numărul de prime lovituri date la angajarea în luptă, ori la procentul de damage încasat de un apărător sub loviturile artileriei.

Ei bine, combinați sistemul acestor promovări cu faptul că toate promovările se păstrează atunci cînd îți faci un upgrade la unitatea respectivă, și veți obține un mic RPG implementat în interiorul unei strategii pe ture. Dacă unitatea supraviețuiește, în timp, acumulînd promoții peste promoții, aceasta poate deveni mai puternică decît o întreagă armată. Și asta este bine, căci în Civ 4 nu mai avem posibilitatea de a combina mai multe trupe într-o singură armată, precum în Civ 3. Pe partea cealaltă, sistemul de promoții cumulat cu avantajele terenului poate face ca o trupă foarte slabă "din fabrică", dar cu multă experiență(/promovări), să vîrzuiască fără mari probleme o unitate mai puternică "by default", dar lipsită de experiență.

Acest sistem simplu, bazat numai pe puterea unității, pe promovări și pe avantajul terenului, face ca rezultatul luptei să fie mult mai previzibil, sistemul de calcul al bătăliei fiind mai transparent. Totuși, jocul nu are o parte tactică dezvoltată, lupta se desfășoară în stilul de pînă acum, trupă contra trupă, fără posibilitatea manevrei cu mai multe unități pe cîmpul de bătălie. Nu am, încă, pretenția la Total War implementat în Civ, dar măcar o bătălie ca în Imperialism sau în Civilization: Call to Power tot ar fi mers. Singurele elemente de tactică ce înviează lupta sînt posibilitatea de a bombarda și faptul că bonusul defensiv maxim la fortificare se obține treptat, după cîteva ture de la comanda de fortify adresată unei unități.

Boon, acum că am lămurit-o cu elementele concrete de RPG ale noului Civilization, cred că pot să vă dezvălui deja că voi atinge, încetul cu încetul, și partea abstractă, nepipăibilă, a arpigisticii din Civ4.

Strategic VIP

Poate vă mai amintiți, în review-ul la Imperial Glory mă plîngeam că într-un joc ce se desfășoară în timpuri în care oamenii, ca individualități mai mult decît ca mase, au dat formă civilizației, tocmai oamenii nu prea apar. Problema ominprezenței cifrelor în dauna modelării importanței oamenilor ca individualități este o plagă a jocurilor de strategie, în care omul este doar carnea de tun pe care o arunci în luptă, și cam atît.

Imperialism și Civilization sînt jocurile care au încercat să spargă această obișnuință de a opera numai cu abstracțiuni matematice și cifre, aducînd în strategie conceptul de specializare – pentru anumite activități este necesar să educi anumiți oameni. Dacă în Imperialism erau omul și industria (blănar-blănărie, constructor-construcții, metalurgist-metalurgie etc), în Civilization exista posibilitatea alocării unei părți din populația unui oraș pentru activități științifice, fiscale, polițieneste sau de entertainment.

Conceptul a fost dus mai departe în Civilization 3, unde anumite victorii militare puteau determina apariția unui mare general, sau descoperirile științifice făcute în premieră de facțiunea ta declanșau ivirea unui înțelept. Fără îndoială, acesta a fost un pas înainte în introducerea personalităților individuale în strategie, mai ales că acestea aveau și nume sugestive, inspirate din realitatea istorică. Chiar dacă permiteau formarea unei armate sau terminarea rapidă a unei Minuni a Lumii, ori un boost temporar al științei, astfel de

personalități apăreau atît de imprevizibil și de rar încît constituiau doar un element colateral, de ornament care mai anima evoluția jocului din cînd în cînd.

Civ 4 aduce apariția marilor personalități în centrul jocului. Pe lîngă punctele de cultură generate de un oraș, au apărut acum și punctele "de personalitate", care odată ajunse la o anumită sumă, determină apariția unei mari personalități în orașul respectiv. Suma de puncte necesară este tot mai mare, cu trecerea timpului, dar și clădirile care produc puncte "de personalitate" sînt tot mai multe. Pe deasupra, desemnarea unei părți din populația orașului pentru munca de specialist (inginer, artist, negustor, preot sau om de știință) adaugă cîteva puncte "de personalitate", crescînd și probabilitatea apariției unui anumit fel de mare personalitate (folosirea inginerilor crește probabilitatea apariției unui mare inginer, folosirea preoților crește probabilitatea apariției unui mare profet și așa mai departe).

Sînt lucruri importante ce se pot face cu aceste mari personalități: ele pot fi adăugate la oraș ca mari specialiști, oferind în permanență un plus semnificativ la diversii parametri de output ai orașului (cultură, știință, producție, bani), marile personalități pot porni o Vîrstă de Aur, pot completa Minuni sau grăbi o descoperire științifică. Dată fiind importanța existenței acestor mari personalități în joc și faptul că ai control asupra generării acestora, îmi declar în bună parte satisfăcută dorința de a vedea omul pus în centrul tuturor lucrurilor, nu doar în mijlocul cîmpului de bătălie. Este un aspect de realism istoric și un element ce însuflețește jocul de strategie pe ture.

In God We Trust

În sfîrșit, avem religie! Nu doar niște temple și Minuni cu caracter religios, ci religie pe bune. Există în Civ 4 un număr de 7 religii, după cum urmează: iudaism, creștinism, islamism, budism, hinduism, confucianism și taoism. Fiecare din aceste religii poate fi fondată într-unul din orașele unei civilizații odată cu decoperirea unui anumit avans științific/tehnologic/filozofic/economic. Spre exemplu, cine descoperă primul Dreptul Divin, fondează Islamul. Cine descoperă primul Code of Laws fondează confucianismul. Avantajul de a fonda o religie este semnificativ, deoarece în orașul în care aceasta este fondată va putea fi construit un altar al respectivei religii, altar care este o Minune a Lumii, unică, specifică religiei cu pricina. În cazul hinduismului, altarul este Kashi Vishwanath, iar în cel al iudaismului, evident, este vorba de Templul lui Solomon.

Dacă ai un astfel de altar construit în propria civilizație, vei face bani – vei primi bani de la fiecare oraș în care există un templu al religiei pe care tu ai fondat-o. De aceea, interesul tău este ca religia fondată de tine să se răspîndească în cît mai multe orașe, dacă se poate și ale oponentilor. Da, v-ați prins, religia se împrăștie. Acest lucru se întîmplă prin căile naturale de comerț care leagă orașele (coaste maritime, râuri), prin drumuri, dar și prin folosirea misionarilor, ce pot fi „produși” în anumite condiții sau clădiri.

Evident, se poate ajunge fără probleme să ai într-ul oraș mai multe confesiuni. No problem, ba chiar cosmopolitismul prinde bine la frumusețea feței fără riduri a conducătorului iubit. Pentru că în orașele cu mai multe religii pot fi construite templele și clădirile religioase, aducătoare de cultură și fericire, ale respectivelor confesiuni! Nu mai este doar un singur templu de fiecare oraș, ci pot fi mai multe, cu efecte asupra fericirii oamenilor ce se cumulează.

Dumnezeu în cifre

Religia oferă multe avantaje. Pe lîngă mulțumirea populației și cîștigul bănesc ce poate fi tras și din țările străine, religia mai oferă și posibilitatea de spionaj (sînt vizibile pentru civilizația ta orașele străine ce au temple ale religiei al cărei altar îl deții). Apoi, clădirile cu caracter religios cresc producția de cultură la hectar, unele sporesc viteza de obținere a unui

mare profet, iar altele, precum nou introdusa Mănăstire, măresc capacitatea de cercetare științifică.

Dar unul din marile avantaje ale religiei constă în faptul că aceasta este una dintre cele 5 componente ale structurii civice a statului. Structura civică este un ansamblu de elemente ce conține: forma de guvernământ, caracterul legilor, organizarea muncii, tipul de economie și religia. Toate acestea împreună definesc forma de organizare a civilizației. În fiecare din aceste 5 „module civice” se află 5 opțiuni, cinci moduri de a concepe fiecare din aceste module. Spre exemplu, la Religie se poate alege între păgânism, religie organizată, teocrație și libertatea religiei. Fiecare din acestea conferă anumite avantaje civilizației care o adoptă. Să luăm religia organizată, de pildă. Aceasta îți permite să produci misionari chiar dacă nu ai mănăstiri, iar în orașele în care există religia de stat, clădirile se construiesc cu 25% mai repede.

Ho-ho, religie de stat! Dap, oricare din religiile existente pe teritoriul tău, dar numai una singură, poate fi desemnată ca religie de stat. Această religie de stat interferează în mai multe situații cu structura civică a statului, cu funcțiile anumitor clădiri, dar și cu experiența trupelor.

(Mică paranteză. Celor care nu au jucat Alpha Centauri, un joc de strategie produs mai demult tot de Firaxis, le spun că structura civică din Civ 4 este inspirată în întregime din opțiunile de inginerie socială aflate în Alpha Centauri, fiind un caz particular al acestora. Vă rog să mă credeți că toți pasionații am dorit astfel de elemente în Civ, și iată că le-am obținut, chiar dacă nu la fel de flexibile și complexe precum în Alpha Centauri.)

Dar religia mai este importantă și în relațiile diplomatice – un stat de altă religie te va privi dușmănos, iar un lider oponent care este de aceeași religie va fi prietenos. De asemenea, în negocierile diplomatice este inclusă și chestiunea convertirii la religia uneia din părți. De altfel, religia este numai unul din elementele noi de negociere, deoarece adoptarea oricărei componente a structurii civice este obiect de dispută sau de înțelegere diplomatică.

Introducerea religiei în Civilization este una din marile reușite ale versiunii a patra a acestei serii. Realismul, fluența, dar și elementele de surpriză și distracție sînt excelent potențate de religie și de felul în care aceasta se propagă, de rolul ei în stat și de efectele benefice asupra mulțumirii oamenilor, dezvoltării culturii și civilizației. A nice one, Firaxis!

Evident, corectitudinea politică sau echidistanța legală i-a oprit pe producători să creeze în joc vreo diferență (și animozitate) între religii. Toate acționează la fel, iar conflictele interconfesionale nici că există. Cîrcotași precum cioLAN au spus că este de rău: niște diferențe ar fi condimentat jocul. Eu zic că, în fața istoriei, toate religiile sînt la fel. Iar succesul momentan al creștinismului nu trebuie să ne facă să credem că succesele de moment ale Islamului au fost mai puțin semnificative sub aspectul civilizației. Sau cele viitoare ale confucianismului și taoismului, if you know what I mean...”

(se continua in revista Level, numarul din decembrie 2005)